

# IL PRESTIGIATORE

## MODERNO



Digitalizzato da Max Scibilia  
Andrea Pancotti - [www.prestigiazione.it](http://www.prestigiazione.it)



**NOTIZIARIO DEL CIRCOLO  
AMICI DELLA MAGIA  
DI TORINO**

**ANNO XIV  
N° 157**



## IN ITALIA

- 12/13/14  
Ottobre  
1990
- 4° CONVEGNO MAGICO INTERNAZIONALE** - Torino (Italia)  
Club Magico Bartolomeo Bosco  
Via Toscanini 2 - 10155 Torino - Italia
- 23/24/25  
Novembre  
1990
- 97<sup>a</sup> RIUNIONE NAZIONALE CMI** - Bologna (Italia)  
Club Magico Italiano  
Via Bertiera 18 - 40126 Bologna Italia

## ALL'ESTERO

- 11/12/13/14  
Luglio  
1990
- SAM CONVENTION STAMFORD** - Connecticut (USA)  
Jann Wherry Goodsell  
11605 Viktoria Dr Oklahoma City - OK 73120 - USA
- 3 26  
Agosto  
1990
- XXIV FESTIVAL INTERNAZIONALE DELLA MAGIA** Zurigo (CH)  
Werner Hornung  
Haus Hubertus D-8051 Fürholzen - Germania
- 9  
Agosto  
1990
- THE GERMAN MAGIC FESTIVAL** - Baden-Baden (Germania)  
Werner Hornung  
Haus Hubertus - D-8051 Fürholzen - Germania
- 25  
Agosto  
1990
- IBM ONE DAY CONVENTION** - Kornwestheim (Germania)  
Michael Holderried  
Theodor-Hepp-Strasse 21 - 7155 Oppenweiler Germania



ANNO XIV - N° 157

GIUGNO 1990

## PROGRAMMA DI LUGLIO 1990

**Venerdì 6 PRIMI INCONTRI CON LA PRESTIGIAZIONE**

Ore 21.15 - A cura di **Alberto Colli**.

Questa attività è stata programmata per i nuovi iscritti che non hanno ancora sostenuto l'esame di ammissione definitiva al Circolo.

### **BIBLIOTECA**

Ore 21.15 - A cura di **Carla & Marco Fraticelli**.

I Soci che hanno in prestito d'uso i libri sono pregati di restituirli per consentirne la consultazione ad altri Soci.

### **ESAMI**

Ore 21.30 - A cura del **Comitato Direttivo**.

Tutti i nuovi Soci che desiderano sostenere l'esame di ammissione

definitiva al Circolo, sono pregati di comunicarlo urgentemente alla Segreteria.

**Venerdì 13 INCONTRI CON LA MAGIA**

In questa serata i Soci possono provare i loro numeri e scambiarsi esperienze e pareri sulla magia.

**Lunedì 16 RIUNIONE DEL COMITATO DIRETTIVO**

Ore 21.00 - A questa riunione partecipano i Membri del Comitato Direttivo e del Collegio dei Revisori dei Conti.

**Venerdì 20 SCUOLA DI MAGIA**

Ore 21.30 A cura di Helios.

**BUBU**

**Luci & Suoni per la Magia**

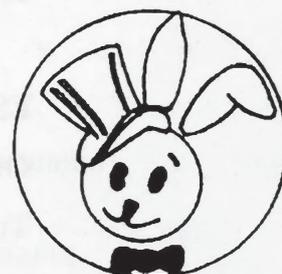
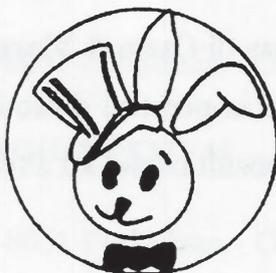
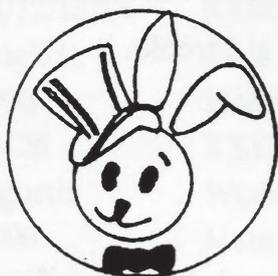
**HELIOS**

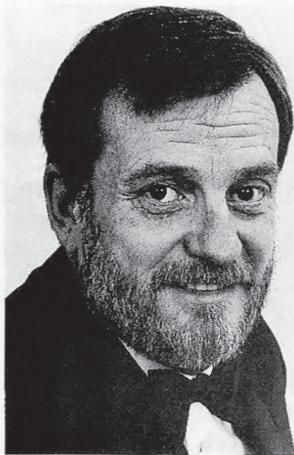
**Magia Generale**

**Venerdì 27 RINFRESCO DELLE VACANZE**

Ore 21.00 Tutti i Soci sono invitati a partecipare a questo rinfresco, prima della chiusura del Circolo per le vacanze estive.

**LA SEDE RIAPRIRA' VENERDI' 7 SETTEMBRE PROSSIMO**





Dal Presidente

## VICTOR

Ci stiamo avvicinando al periodo delle vacanze e, per me in particolare, sono alquanto sospirate, per un recente periodo problematico per motivi di salute, non gravi fortunatamente, ma che mi hanno bloccato completamente.

Il mago in vacanza non è come un normale individuo, ma lascia un angolino della valigia libero, per stiparci quanti più giochi possibili, con la speranza di potersi esibire per gli amici.

Questa caratteristica tutta particolare di noi maghi mi fa riflettere sul fatto che molti travisano la "magia per hobby" con la "magia per profitto" Intendo che molti più che divertirsi con la magia vogliono guadagnarci.

Parlavo di questo problema, pochi giorni fa, con un Socio del Circolo, mentre si viaggiava in auto e alla fine siamo arrivati all'amara conclusione che una delle cose che abbassa il livello della prestigiazione, è proprio questa frenesia di trasformarla subito in un sistema per far soldi. Infatti molti

non cercano la giusta perfezione, ma il possesso immediato dei "trucchi", per vendersi come maghi.

Un nostro carissimo amico, quando trascorrevva il suo meritato periodo di vacanze in campeggio, era solito organizzare alcuni riusciti spettacoli di magia, non solo senza chiedere una lira, ma offrendo di tasca propria un buon rinfresco dopo lo spettacolo e gli applausi e l'amicizia dei compagni, erano per lui la moneta di maggior valore.

Questa, cari amici che vi apprestate ad andare in vacanza, è la magia che preferisco e quella che spero preferiate anche voi. Meditate... che a guadagnar c'è sempre tempo! Buone vacanze!!!



# LA MAGIA... CONTINUA

Stiamo passeggiando, in un'assoluta domenica di giugno, fra le bancarelle di uno dei tanti mercati delle cose usate. Di questi mercati, piccoli e grandi, ne esistono ormai tantissimi. Non c'è paese o città che non voglia avere il suo. E' un vero problema raccapezzarci nel calendario che li elenca, anche perchè alcuni sono settoriali, mentre altri più che mercati di roba vecchia sono mercati di roba da buttar via (anche se qualche volta l'occasione vi si può trovare). Noi, dopo anni d'esperienza, abbiamo una tecnica affinata di ricerca che si descrive con una sola parola: "calma!"

Banco dopo banco, quando non sono semplici tappeti allargati per terra, cerchiamo con gli occhi fra le varie cose, con la speranza di trovare l'oggetto magico ambito.

La maggior attenzione la dedichiamo ai libri, anche perchè proprio in questo settore si trovano più numerose le occasioni ed i libri vanno il più delle volte presi in mano uno per uno e studiati attentamente. Capita di trovare il libro di magia, ma anche il libro di più argomenti con all'interno uno o più capitoli inerenti la prestigiazione o una delle sue arti annesse. Trovato il libro che ci interessa dobbiamo poi verificare la sua integrità per determinarne il valore, poi trattiamo con il venditore il prezzo, che il

più delle volte è però adeguato al reale valore dell'opera.

Per noi, ricercatori di "cose magiche", la cosa più importante non è solo trovare l'oggetto e aggiungerlo alla nostra collezione, ma vivere il piacere intimo di tenere per la prima volta fra le mani, qualcosa che in passato è stato di un altro prestigiatore e che ha suscitato, al suo primo acquisto, il desiderio di conoscere fatti magici nuovi per offrirli al pubblico. Ci sembra così di dare un senso, a questi oggetti, di continuità, nella loro vita al servizio della magia.

Pensate cosa può significare trovare fra tanti libri, che trattano gli argomenti più vari, un' "Enciclopedia Cartomagica" di Padre Salvatore Cimò. A parte il valore intrinseco dell'opera, oramai introvabile, noi riandiamo a chi, dopo l'acquisto, sfogliò per la prima volta il libro, scoprendo misteri dopo misteri, che oggi sono nostri. Un'emozione unica, che solo un vero mago può capire.

Ed è così che, mercato dopo mercato, abbiamo trovato, oltre a tanti libri più o meno vecchi, più o meno di valore, anche tanti giochi, che invece di diventare oggetti d'oblio sono oggi oggetti di culto e di passione per noi maghi. Dai bussolotti fusi in bronzo della metà dell'ottocento, ad un

mazzo di tarocchi del 1740 (tutti dipinti a mano, uno per uno), da una "caraffa del latte" tutta in vetro, tanto che pare un'opera dei maestri vetrai di murano, ad una servente per sigarette accese della metà del '900, dalla scatola di giochi di prestigio degli anni trenta (trovata, pensate, in un mercatino francese), ad una bacchetta magica tutta in teak e conservata in un astuccio in pelle, vera rarità, già posseduta da qualche ricco mago.

Tutti questi e tanti oggetti, ritrovati per la nostra appassionante ricerca, continuano ad avere una loro vita magica e a rappresentare qualche cosa di ben preciso. E' per

questo che dedichiamo tanto del nostro tempo libero a passeggiare con calma fra le bancarelle dei mercatini dell'usato. Adesso abbiamo finito di girare fra le bancarelle e ci riposiamo della fatica di stare tante ore in piedi a passeggiare, seduti all'ombra della pergola di una trattoria di campagna, ci passiamo l'un l'altro gli oggetti della nostra caccia ed adesso.. amici che ci leggete... proviamo il grande piacere di essere maghi, di quelli che si dedicano anche alla cultura ed alla continuazione delle tradizioni. E' così che ci sentiamo maghi integrali!

*(Roxy & Victor)*

## QUOTE SOCIALI 1990

<b>Socio Fondatore</b>	<b>lire</b>	<b>150.000</b>
<b>Membro del Comitato Direttivo</b>	<b>lire</b>	<b>150.000</b>
<b>Membro dei Revisori dei Conti</b>	<b>lire</b>	<b>150.000</b>
<b>Socio Sostenitore (minimo)</b>	<b>lire</b>	<b>120.000</b>
<b>Socio Ordinario (in provincia di Torino)</b>	<b>lire</b>	<b>90.000</b>
<b>Socio Ordinario (fuori provincia di Torino)</b>	<b>lire</b>	<b>70.000</b>
<b>Socio minore di anni 18</b>	<b>lire</b>	<b>35.000</b>
<b>Socio familiare</b>	<b>lire</b>	<b>25.000</b>

# I QUINDICI FIAMMIFERI.

Questo gioco non è propriamente un gioco di prestigio ma un simpatico passatempo tra amici, che vi consentirà di vincere eventuali scommesse (che di norma, per essere accettabili, non devono mai superare il valore di un aperitivo).

## Effetto

Quindici fiammiferi sono piazzati su tre file, una sotto l'altra orizzontalmente, rispettivamente di sei, cinque e quattro fiammiferi (vedi figura).

Si gioca in due. Ciascun giocatore ha diritto di ritirare, al suo turno, uno o più fiammiferi dalla stessa fila o se preferisce tutti i fiammiferi della fila. Il giocatore che al suo turno, si trova con un solo fiammifero, ha perso.

## Spiegazione

1 - Se voi siete il primo a giocare, prendete

**5 fiammiferi dalla fila "A", oppure,**

**3 fiammiferi dalla fila "B", oppure,**

**1 fiammifero dalla fila "C".**

2 - Quando è nuovamente il vostro turno, oppure se siete il secondo a giocare, lasciate al vostro avversario una delle seguenti combinazioni

**6, 4, 2 oppure,**

**5, 4, 1 oppure,**

**3, 2, 1 oppure,**

**1, 1, 1,**

e ancora, due file qualunque aventi lo stesso numero di fiammiferi, ma con più di un fiammifero per fila.

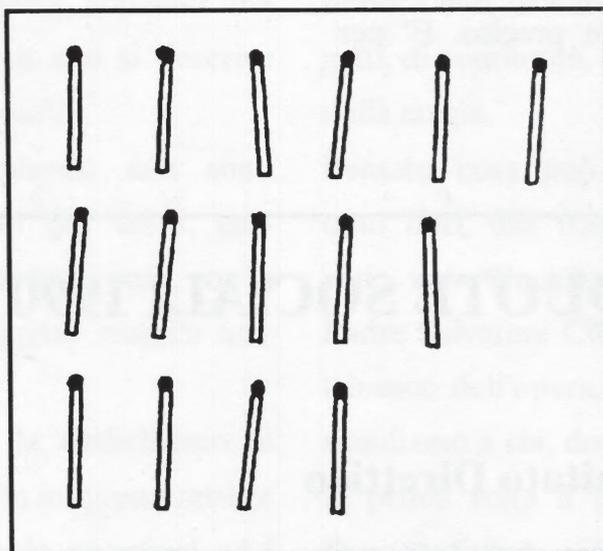
Fate ben attenzione, che per lasciare la combinazione, 6, 4, 2, al vostro avversario durante il vostro secondo turno o dopo il suo primo, l'ordine delle file è senza impor-

tanza purché lasciate la combinazione necessaria. Per esempio, se il vostro avversario gioca per primo e toglie 2 fiammiferi dalla fila "B", la vostra risposta sarà di togliere un solo fiammifero dalla stessa fila, il che lascerà 2

fiammiferi nella fila "B", 4 nella "C" e 6 nella "A" Così, naturalmente, per le altre combinazioni; le file sono indifferenti alle combinazioni.

Ecco un esempio, per illustrare le regole, di una partita. Piazzate i fiammiferi come in figura 1 e togliete i fiammiferi nel modo seguente (Avv = avversario):

1 - Avv..



3 fiammiferi dalla fila "A".

2 - Voi:

2 dalla stessa fila, il che lascia 1, 4, 5.

3 - Avv..

2 fiammiferi dalla fila "B".

4 - Voi:

2 fiammiferi dalla fila "C" che lascia 1, 2, 3.

5 - Avv..

1 fiammifero dalla fila "B".

6 - Voi:

Togliete il fiammifero della fila "A",  
il che lascia due file con lo stesso numero di  
fiammiferi (ma superiore ad 1) e cioè 2  
fiammiferi nelle file "B" e "C".  
L'avversario non ha più scelta. Non può che  
togliere 1 o 2 fiammiferi da una fila. Se egli

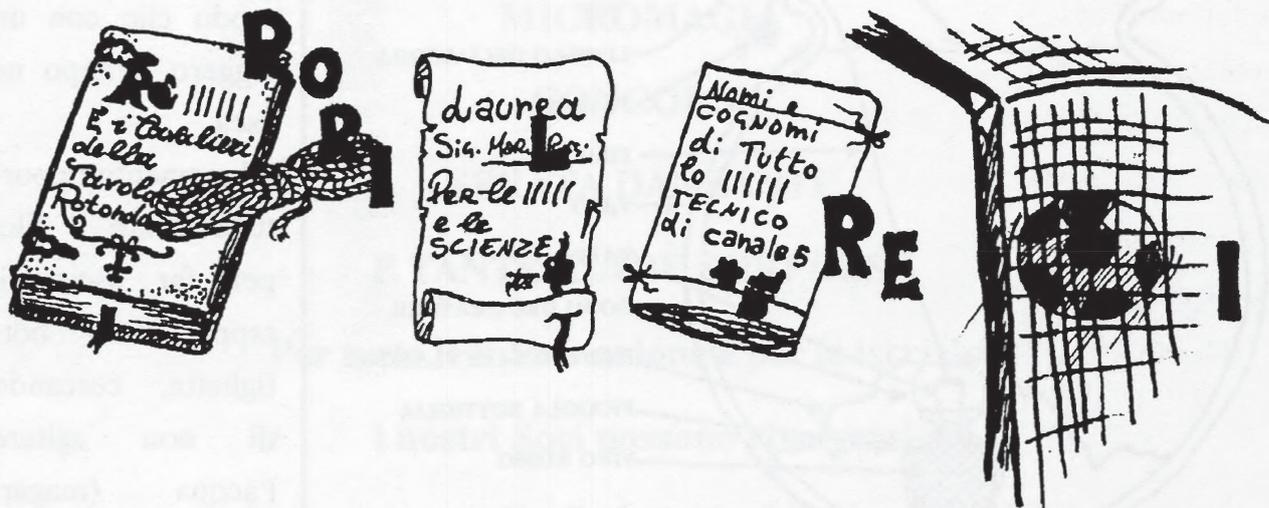
ritira 1 fiammifero, voi togliete i 2 fiam-  
miferi dell'altra fila. Se egli ritira 2 fiam-  
miferi, voi togliete 1 fiammifero dalla fila  
rimasta, lasciandolo con l'ultimo fiammifero  
e un palmo di naso!

Nota

Noi abbiamo presentato questo gioco con i  
fiammiferi, ma qualsiasi altro oggetto può  
essere impiegato, a seconda delle situazioni.  
Ad esempio alla fine di un pranzo si pos-  
sono usare noci, nocciole, ecc., quando non  
si hanno fiammiferi (il che capita sempre  
più spesso) monete o gettoni, oppure  
sigarette o qualsiasi altro oggetto che vi  
viene in mente.

## I REBUS DI IVO FARINACCIA

(6, 7, 1, 7, 7)



LA SOLUZIONE A PAGINA 24



# LA MONTAGNA MAGICA

Di Mario Altobelli "Oiram"

(Da una idea di James Lee)

## Effetto

L'effetto è illustrato nel titolo: all'interno di un vaso vi è una montagna in miniatura, dalla quale, a comando, si sviluppa una nuvola di fumo come dal cratere di un vulcano (figura nel titolo).

## Costruzione

Modellate intorno ad una bottiglietta una montagna di materia plastica leggera, resistente ai liquidi. Ponete il tutto in un vaso a forma sferica per pesci, assicurandolo con

una buona colla sulla base del vaso e perfezionando la forma della montagna (figura 1). Nella bottiglietta versate del vino rosso molto scuro, tappate la bottiglietta con un turacciolo al quale è legato un filo (meglio se è di nylon), che sotto il tappo è fermato da un nodo incerato, e che all'altra estremità (la lunghezza del filo è in funzione della grandezza del vaso), ha fissata una pallina (figura 2), in modo che al momento opportuno sia facile afferrarlo. Il tappo

deve essere inserito nell'imboccatura della bottiglietta in modo che con un leggero strappo ne esca.

Al momento opportuno tirate il filo, per far uscire il tappo dalla bottiglietta, cercando di non agitare l'acqua (magari coprendo opportunamente tutto con un fazzoletto,

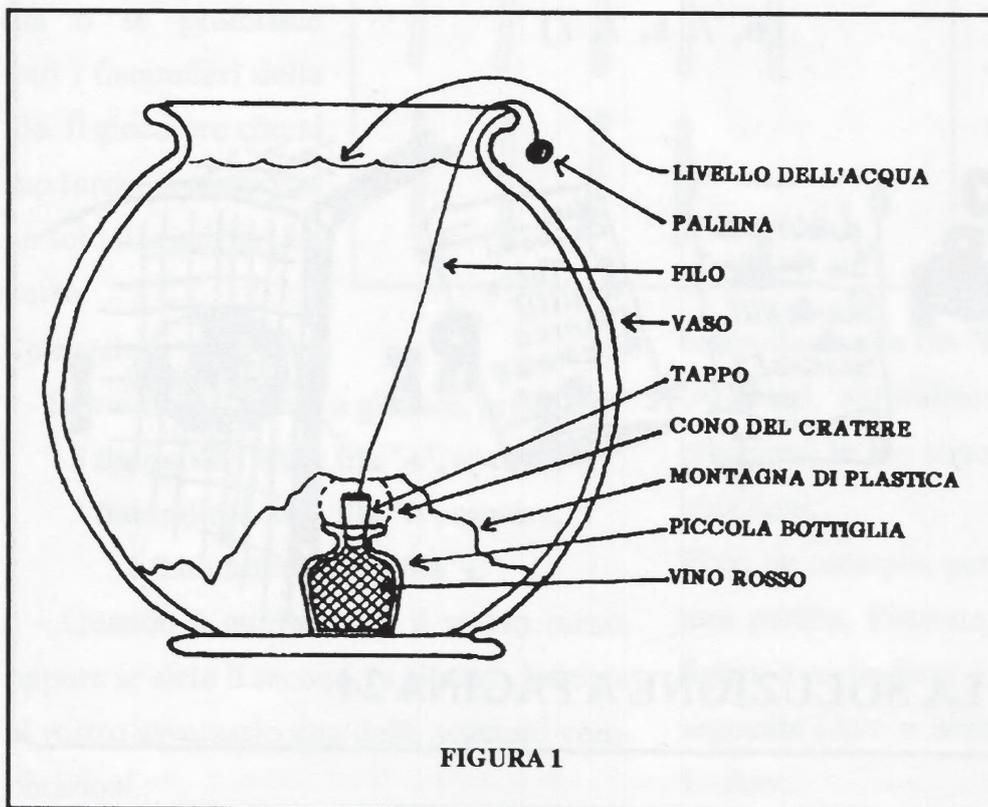
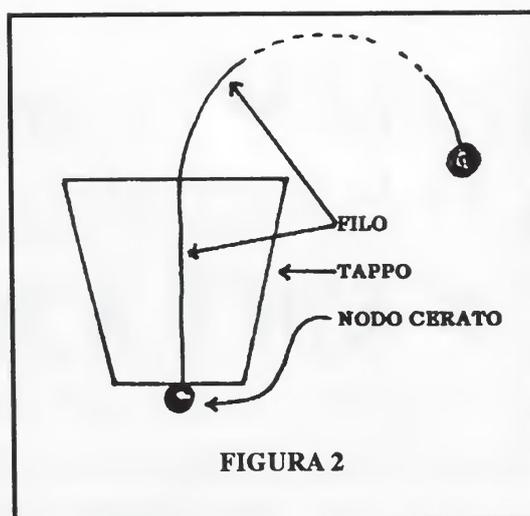


FIGURA 1

che può anche nascondere il tappo e il filo). L'azione naturale del vino con l'acqua produrrà l'effetto del fuoco e del fumo.

Per riempire la bottiglietta (operazione da fare, naturalmente, a vaso vuoto), occorre un



contagocce e un piccolo imbuto.

Per un migliore effetto coreografico, dipingete la montagna con opportuni colori che farete naturalmente asciugare perfettamente, prima di introdurla nel vaso.

## **4° CONVEGNO MAGICO INTERNAZIONALE**

**TORINO - 12/13/14 OTTOBRE 1990**

**ORGANIZZATO DAL**

**CLUB MAGICO BARTOLOMEO BOSCO**

**FIERE MAGICHE**

**CONFERENZE**

**GALA MAGICI**

**MICROMAGIA**

**CONCORSI**

**SERATA DANZANTE**

**E TANTE ALTRE SORPRESE**

**Per tutte le informazione e per le iscrizioni**

**i nostri Soci possono rivolgersi**

**alla Segreteria del**

**Circolo Amici della Magia di Torino**



Le lettere di

F A B I A N

Cari Amici,  
con la mia "entrata" nella redazione sono aumentati i "doveri" e le responsabilità mi impongono una certa regolarità. Eccomi quindi puntuale. Il "Presidente" (leggere inchino!) è sempre pronto e vigile e guai a sgarrare! Ma in fondo, anche se lui non vuole sentirselo dire, è un buono (ma non diteglielo). Ciao Victor!

\*\*\*\*\*

Approfitto delle pagine del notiziario, per ringraziare pubblicamente gli amici di Torino Sandro e Marco, per il loro aiuto durante la mia presentazione al gala di Platja d'Aro in Spagna, nel corso della VII Trobada Magica che si è svolta a fine maggio. Fa sempre piacere trovare amici che ti aiutano, con il loro apporto mi hanno dato sicurezza e tranquillità. Grazie ragazzi!

Eccoti una gag che può strappare un sor-

riso. Procurati una carta gigante a doppia faccia (incolla due carte dorso contro dorso!), le carte devono essere uguali, seme e valore, quelle che vanno meglio sono i cinque, che sommati daranno il 10.

Forza il 10 dello stesso seme della carta a doppia faccia con uno dei tuoi 678.543.510 sistemi. Tieni la carta truccata in una busta. Dopo aver forzato la carta, estrai quella truccata e mostra un 5! Tragedia: non è la carta scelta! Fai un po' di scena e dopo un attimo di smarrimento gira la carta e mostra l'altro 5!  $5 + 5 = 10!$  Successo!!!

\*\*\*\*\*

Ed ora, amici carissimi, una cosa che diventerà fissa nelle mie lettere, il gioco. TA-TA-TA-TAAAAA!

L'ho chiamato...

*(continua alla prossima pagina)*

# MENTALMANIA

Per gli amanti del mentalismo e dei giochi improvvisati, senza preparazione, quello che ora descrivo sarà preso per "oro puro"

L'originale idea è di Nick Trost (almeno credo, non ho voglia di andare a leggere i libri che ho per trovare la fonte di ispirazione). Personalmente l'ho "italianiz-

zato" con l'aggiunta di un paio di astuzie.

## Effetto

L'artista mostra dieci carte al pubblico.

Queste vengono mescolate e uno spettatore ne pensa una.

Questa carta

pensata viene ritrovata dall'artista!

## Occorrente

Un mazzo di carte.

## Preparazione

Nessuna.

## Esecuzione

Estrai dal mazzo, apertamente, le seguenti dieci carte: **6 di Fiori, 8 di Cuori, 8 di Picche, 10 di Quadri, Regina di Picche, 5 di**

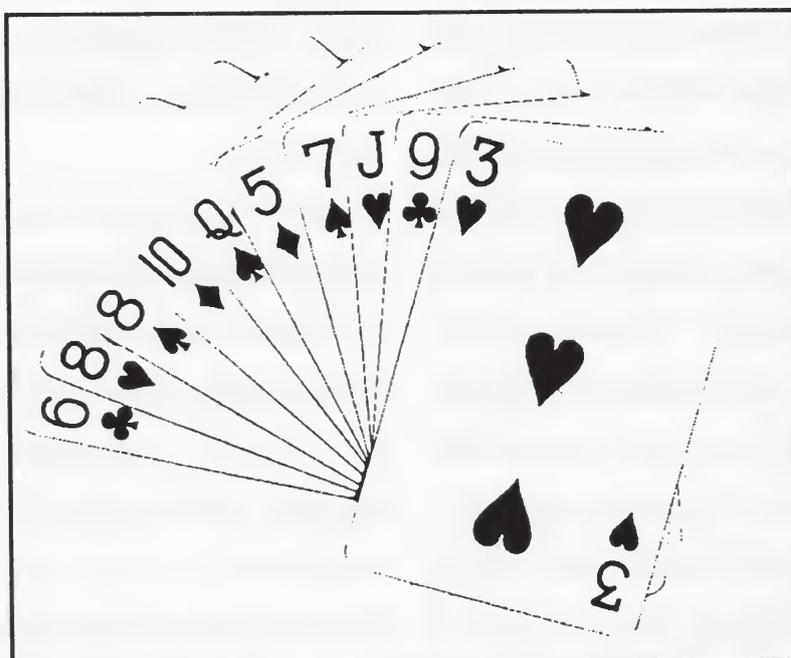
**quadri, 7 di Picche, Fante di Cuori, 9 di Fiori e 3 di Cuori** (vedi figura).

## Nota

Osserva che le parole che descrivono le prime cinque carte sono formate da 10, 11, 12, 13 e 14 lettere, le altre cinque... pure, ma in ordine inverso, dal 14 al 10, naturalmente

le carte possono essere anche diverse, per esempio il cuori (5 lettere) può essere sostituito dal fiori, ecc.

L'ordine dato è dall'alto in basso, con le carte dorso in



alto.

## Esecuzione

Dai al mazzetto una serie di tagli genuini e, volendo, un falso miscuglio (uno facile facile è il seguente: tieni le carte dorso in alto nella destra, nella posizione per effettuare il miscuglio nel cavo della mano, sfila tre carte nella sinistra, una dopo l'altra, e getta sopra le altre della destra; ripeti,

sfilando altre tre carte e lasciando sopra le altre; ripeti una terza volta e quindi sfilata una sola carta; ripeti il tutto, 3 e getta, 3 e getta, 3 e getta, 1 e getta).

Apri le carte a ventaglio davanti allo spettatore e digli di **pensare** ad una carta. Squadra e invitalo a tagliare più volte il mazzetto.

Tenendo il mazzetto nella mano sinistra, faccia in alto, spiega allo spettatore che deve compitare la carta **pensata**, passando carte da sopra a sotto per ogni lettera. Così dicendo, annuncia una carta a caso e passa le carte da sopra a sotto, spiegando allo spettatore le operazioni che dovrà eseguire. Passa carte sotto fino a quando non vedrà il 3C apparire sul mazzetto. Fermati in quella posizione (l'ordine del mazzetto sarà portato così nella posizione iniziale con un astuto sotterfugio e con la logica spiegazione). Parentesi! Osserva nell'ordine dato che le carte sono pari e dispari, ossia, le prime 5 carte sono pari (6F, 8C, 8P, 10Q e QP) e le altre sono dispari (5Q, 7P, JC, 9F, e 3C). La regina è pari e il fante è dispari.

Chiedi allo spettatore di annunciare la carta **pensata**. Se nomina una carta **pari** consegnagli il mazzetto **dorso in alto**, se nomina una carta **dispari** consegnagli il mazzetto **faccia in alto**.

In ogni modo digli di compitare la sua carta

passando sotto una carta per ogni lettera (non dimenticare di fargli compitare anche la parola **DI...**). Con le carte a dorso in alto, la carta scelta sarà la prima del mazzetto dopo la compitazione. Con le carte a faccia in alto, sarà la carta che rimane visibilmente sul mazzetto, dopo la compitazione. In entrambi i casi il risultato è... miracoloso!

#### Note

Le carte, invece di essere estratte dal mazzo, siano sopra e sotto allo stesso. Mescola in falso e quindi prendi le dieci carte, apparentemente prese a caso da un mazzo mescolato.

Le dieci carte possono anche essere giganti. In questo caso il gioco può anche essere da scena (si trovano ancora, ogni tanto, nelle fiere magiche, delle carte giganti di formato 16 x 24 cm., queste sono eccezionali per eseguire questo bellissimo gioco in palcoscenico)!

Buon Successo! Fino alla prossima stammi bene!

Fabian

Via Caboto 11 - 41053 Maranello (MO)



*Il Prestigiatore Moderno*



## LA COLOMBA IMPRIGIONATA

### Effetto

Il mago fa vedere un pezzo di rete colorata. La ripiega più volte e alla fine l'appallottola, poi, piano piano la riapre e... la rete contiene una tortora.

### Materiale

Un pezzo di rete colorata (il colore migliore è il rosso) a maglie abbastanza larghe, una servente per tortore dello stesso colore della rete e una tortora.

### Spiegazione

Per ottenere l'effetto non occorre molta abilità. Certo è necessario saper eseguire una presa per la carica della tortora, ma oramai i sistemi sono tali e tanti (dalla persona, dal tavolo, dall'assistente, ecc. ecc.) che non è più una preoccupazione.

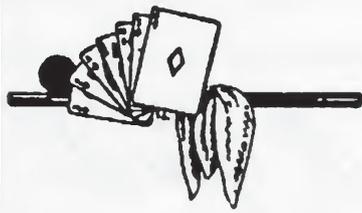
Il prestigiatore è caricato della servente piena secondo il suo metodo, poi fa vedere la rete ben aperta e distesa. Quindi la piega prima in due, poi in quattro e poi in otto. A questo punto esegue la presa in modo che

quando appallottola la rete vi possa far entrare dentro la tortora.

Quindi, allontanando le mani dal corpo apre la rete per far vedere che dentro vi è rimasta imprigionata la tortora.

L'effetto è bello perchè quando la rete è piegata non è più trasparente ed è simile ad un fazzoletto. La tortora si può anche far uscire piano piano dalla servente, iniziando dalla testa.





Maxim

## PROSPETTIVE D'ATTUALITA':

### TRE PERSONAGGI

Di Vito Maggi "Maxim"

Seconda parte:

**RENE' LAVAND e JUAN TAMARIZ**

Nel mio libro "Eros" ho dedicato alcune pagine alla "eloquenza muta delle mani", mezzo insostituibile per manipolatori in particolare, per sopperire l'assenza di una presentazione parlata. Ebbene ammirando ed ascoltando commosso la conferenza superlativa dell'argentino René Lavand, ho potuto constatare con grande piacere che questo rarissimo "Hidalgo magico" (mago gentiluomo), ha saputo fondere meravigliosamente l'impeccabile abilità di una sola mano disponibile con una poetica dialettica, per creare una indescrivibile atmosfera magica che colpisce profondamente e in modo indelebile chi l'ascolta.

Un antico proverbio andaluso diceva: "Una guitarra bien tocada parece que habla!" (una chitarra ben suonata sembra che parli!): nel caso di René Lavand il suo toccante spirito poetico, forse maturato da postumi di una realtà sventurata, gli ha permesso di "toccare" con inusitata e commovente dolcezza le corde più intonate di un cuore ricolmo di uno sconosciuto romanticismo magico.

Dopo Channing Pollock, il mitico impeccabile maestro e dopo René Lavand, il poeta dall'abilità mostruosa, ecco apparire

"el tercero Hombre" (il terzo uomo): lo spagnolo Juan Tamariz. Lo conobbi giovanissimo negli anni 50 a Barcellona e da allora restammo amici fraterni.

Secondo me da questo strano animale da palcoscenico ci si può aspettare tutto e il contrario di tutto. Non possiede certo il fascino estetico di Channing Pollock e di René Lavand perchè compare in scena senza l'esecrato-defunto frack (!?! ) e tanto meno indossa costumi eccentrici moderni; si è invece infilato nudo in uno sgualcito paio di jeans, descamisado e con un sombrero da bandito sulla "cabeza castillana" irsuta al 50% (cappellaccio da bandito sulla testa castilliana). Imbraccia infine un astuccio da violino e presenta cartomagia da scena "ciarlando" per quindici minuti o forse più, con un "crescendo" impressionante; dice, fa e disfà tutto da solo, velocissimo, facendo domande al pubblico e sparando subito dopo le risposte che gli fanno comodo, non lasciando perciò a nessuno il tempo necessario per obiettare. Alla fine esausto e sbissato da una valanga di applausi apre l'astuccio del violino, finge di estrarre lo strumento (invisibile) e mima una sonata d'accompagnamento agli applausi che, a

questo punto si trasformano in "ovazione in crescendo"

Se non fossi a lui legato da una profonda amicizia a quest'ora l'avrei già ammazzato come umana reazione alla sua magia disacrante e soprattutto perchè tutte le volte che ho assistito alle sue diaboliche esibizioni in scena o al tavolo, mai una volta ch'è una sono riuscito a comprendere il suo "modus faciendi", sebbene nel suo bellissimo libro "I cinque punti sulla magia", spieghi le sue tecniche preferite.

Uno di tali punti è "lo sguardo" e dopo avergli chiesto più dettagliate spiegazioni in

proposito per riuscire meglio a capirlo, Juan Tamariz candidamente mi rispose: "Guardandoti negli occhi ho capito che tu non hai capito niente..."

Il colpo, basso, mortale, me l'ha dato invece lui, utilizzando artificiosamente l'astuccio del violino (vuoto!!!). Io e il mio caro amico Channing Pollock, siamo anche fanatici studiosi di quel meraviglioso e impareggiabile strumento ch'è il violino, composto da quattro corde e suonato dolcemente da sole quattro dita; esso viene morbidamente appoggiato, quasi con un abbraccio, alla spalla sinistra: quella più vicina al cuore!

## CONGRESSO MONDIALE FISM 91

**LOSANNA - SVIZZERA - 8/13 LUGLIO 1991**

Sono arrivati in questi giorni i moduli di iscrizione al Congresso Mondiale di Losanna. Le quote sono: fino al 31/12/1990 Franchi Svizzeri 330, oltre questa data Franchi Svizzeri 380. Per chi vuole partecipare al concorso (è obbligatoria la firma del Presidente dell'Associazione FISM di appartenenza), c'è una'altra quota di Franchi Svizzeri 40.

Gli alberghi, a seconda delle categorie, hanno prezzi che oscillano da 65 a 240 Franchi Svizzeri per le camere singole e da 95 a 330 Franchi Svizzeri per le camere doppie.

Il Circolo Amici della Magia di Torino, per i Soci che ne faranno richiesta, organizzerà la trasferta a Losanna e le prenotazioni, sia per il Congresso che per gli alberghi.

Questo servizio sarà possibile entro e non oltre il 31 marzo 1991.



# 1° TROFEO ALBERTO SITTA 1990

(Di Sergio Accetti)

Per primo un grazie al Gruppo Regionale Emilia-Romagna del C.M.I., che ha organizzato questa particolare giornata per ricordare Alberto Sitta.

Questa iniziativa sarà ripetuta tutti gli anni sì da ricordare in futuro l'importanza della figura di Alberto Sitta. Il suo ricordo non potrà che farci del bene: il suo sorriso, la sua calma, la sua pazienza possono servire da esempio per rendere calme le acque... magiche, che spesso si gonfiano e diventano torbide.

Fare la cronaca della giornata diventa forse un po' ripetitivo data la frequenza notevole di congressi, giornate e varie manifestazioni magiche.

Al mattino le fiere hanno iniziato la loro attività che con il passare delle ore è diventata sempre più intensa; i giochi di Alberto Sitta messi in vendita sono spariti in un baleno, vista la forte richiesta.

Nel pomeriggio, dopo un interessante dibattito sul problema riguardante lo spettacolo e la valorizzazione dei prestigiatori tenuto da Remo Pannain, si è avuta una divertente e bellissima conferenza dell'americano

David Harkey, che ha presentato effetti di close-up inediti con sicurezza e soprattutto con spiccata personalità.

Il pomeriggio offriva, in chiusura, un'emozionante performance di Gianni Mattiolo che, malgrado il tempo inclemente, si esibiva nella piscina del complesso Junior Chef di Rastignano (un residence sportivo a pochi chilometri da Bologna, che ha ospitato tutta la manifestazione). Con la brillante presentazione di Victor, Gianni Mattiolo riproponeva l'esperimento già eseguito tempo fa per la trasmissione di Rai Tre "Alla Ricerca dell'Arca": debitamente incatenato e bloccato da moltissimi lucchetti, si gettava in acqua e nel tempo di un minuto e venti secondi riemergeva libero da ogni legame, ricevendo moltissimi applausi da tutti i presenti.

Un'ottima cena, dove allegria, confidenze e piacevoli ricordi si mescolavano a portate e bevande, faceva da prologo al concorso. Parecchie esibizioni, alcune interessanti: la giuria assegnava il 1° Trofeo Alberto Sitta a Pasquini che in magia generale riceveva il consenso e l'applauso dei partecipanti.

Emozionato nel ricevere il Trofeo, Pasquini avrà sicuramente rivolto un pensiero riconoscente e commosso ad Alberto Sitta del quale è stato uno dei tanti allievi. Binarelli e Alexander nel presentare lo spettacolo lo hanno arricchito con scherzi, battute spiritose e pungenti, ma sempre divertenti e di spirito goliardico.

Il Gruppo Regionale Emilia Romagna del C.M.I., nelle persone di Anna e Gianni Loria, ha lavorato molto bene per la riuscita

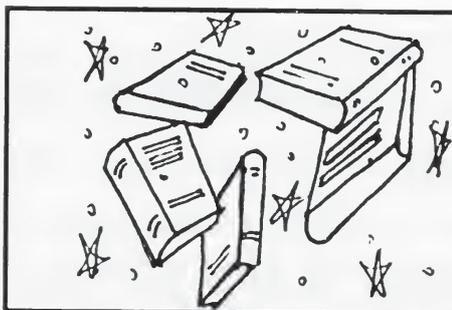
di questa meravigliosa giornata.

I numerosi partecipanti e particolarmente i Rappresentanti dei vari Circoli o Club magici italiani, possono prendere spunto da questa bellissima iniziativa che, giustamente, deve essere prerogativa del C.M.I., ma che può trovare, in altre sedi, forme diverse per commemorare e valorizzare al massimo le grandi doti di umanità di un Maestro per tutti: Alberto Sitta.

In margine al 1° Trofeo Alberto Sitta, mi piace fare una considerazione: molto bravi gli amici del Gruppo Regionale Emilia-Romagna del C.M.I., ma io credo che Alberto Sitta meritasse qualcosa di più che una manifestazione a carattere regionale o quasi. Perché il C.M.I. non ha promosso un Trofeo molto più importante, dandogli magari una veste internazionale? Mi sembra che più che ad Alberto Sitta si sia pensato a fare ancora una manifestazione magica. Comunque meglio così che non fare nulla. Quindi bravi Gianni e Anna Loria e i loro collaboratori, un po' meno il C.M.I., il tutto soggettivamente, ma credendoci.

*(Victor)*





# NOVITA' IN LIBRERIA

Sul finire del 1989 è stato ristampato dalla Rizzoli un libro che oltre 15 anni fa ebbe un discreto successo, non tanto come opera sui giochi di prestigio, ma proprio come libro-strenna, molto piacevole da leggere o semplicemente da sfogliare. Trattasi di:

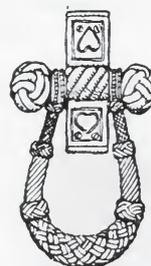
"Il grande libro dei nodi, di Clifford W Ashley, 1989, Milano, RCS Rizzoli Libri Spa, (prima edizione Bur), (29 nn) + 620 pag., 7000 illustrazioni, contiene la descrizione di 3854 nodi ed un interessante capitolo sui giochi di prestigio e rompicapo. Brossura editoriale con copertina a colori, lire 25.000"

Il volume in oggetto è interessante anche da leggere per ampliare la propria conoscenza e cultura e nello stesso tempo curioso in quanto apre le porte di un'arte tutta particolare e strana, sviluppatasi nel corso di secoli a bordo di imbarcazioni di tutti i tipi, ma in particolare a vela, da parte dei marinai che non avevano altre alternative per vincere la noia dei lunghi viaggi. Dunque un "nodo" non solo fine a se stesso e mirato ad una soluzione pratica di ancoraggio, ma anche decorativo ed artistico fatto apposta per ornare e divertire. Qui di seguito pubblichiamo (in varie puntate) il capitolo relativo ai giochi di prestigio e rompicapo.

## CLIFFORD W. ASHLEY IL GRANDE LIBRO DEI NODI

Edizione italiana tradotta e curata da  
ANTONIO GHIRARDELLI

*Il marinaio ammette che i suoi superiori a bordo sono discreti navigatori e tutto il resto; ma quelli non s'accontentano e vogliono contendergli il merito al quale lui tiene maggiormente! Perché, grida il marinaio, mostratemelo se c'è, quel gentiluomo che sa fare un nodo o un'impombatura. NED WARD in THE WOODEN WORLD*



BIBLIOTECA UNIVERSALE RIZZOLI

Il frontespizio del libro, la cui copertina è riprodotta in IV di copertina di questo numero



CAPITOLO TRENTATREESIMO

Trucchi e rompicapi

« Ecco » disse il primo ministro « c'è questo insetto dalle gambe storte. Cosa ne sa lui del modo di sciogliere i nodi di una fascina? »

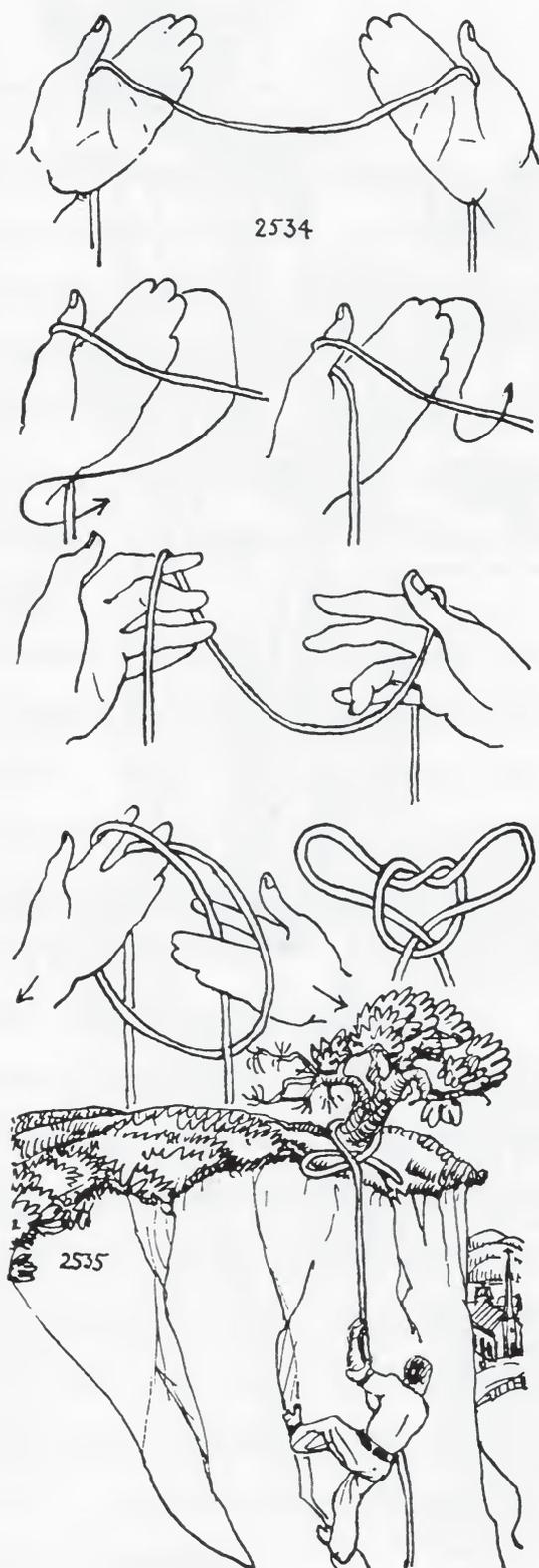
« Nulla » rispose prontamente la regina. « Assolutamente nulla! »

Charles Edward Carryl: *Davy e il Folletto*

Molti di questi trucchi e rompicapi me li hanno insegnati i marinai, ma vi hanno contribuito anche amici e conoscenti che marinai non sono. Alcuni li ho visti nei rapporti della Smithsonian Institution, parecchi altri derivano dai giochi che fanno i bimbi passando un cappio di spago attorno alle mani e cambiandolo per formare disegni diversi, altri li ho tratti da un libriccino pubblicato a New York nel 1860 e intitolato *Il Mago da Salotto*.

I trucchi coi nodi richiedono solo un pezzo di spago o di cordicella. Proprio per questo si prestano per giochi di società.

La maggior diversità fra trucchi e rompicapi sembra consistere nel fatto che gli ultimi richiedono tempo per essere compresi, e spesso l'uditorio si stanca e non presta più attenzione. Per questa ragione, è bene interessare l'uditorio preparandolo prima di incominciare, ciò che si ottiene con una buona parlantina, fingendo di aiutare coloro che provano a svelare il trucco. Alla fine, saranno ben lieti di lasciar svelare tutto a chi ha proposto il gioco.



2534. Il "NODO DI TOM LO STUPIDO" è il trucco preferito dei marinai nei giochi di società. Lo si fa rapidamente, anche senza fretta, e per un qualche motivo è difficilissimo seguirlo. Il successo dipende in parti quasi uguali dalla destrezza della mano sinistra e dal gioco delle dita della destra, che deve ingannare chi guarda, mentre non serve affatto per fare il nodo.

Prendete un pezzo di spago o di nastro lungo circa due metri e tenetelo sul palmo delle due mani lontane fra loro circa cinquanta centimetri. La lunghezza dello spago è importante, perché le due cime devono essere più pesanti della parte centrale affinché questa non scivoli dalle mani.

A fianco sono riportati cinque disegni della mano sinistra, due della destra. Dopo aver assunto la posizione del primo disegno, le mani si uniscono; nel tragitto, le dita della mano destra si agitano come se tutto il trucco dipendesse da quel lavoro, ma il movimento dev'essere il più possibile naturale per apparire necessario. Intanto il pollice sinistro prende lo spago (secondo disegno della mano sinistra). Le dita s'allontanano di colpo, poi si avvicinano ancora, ma questa volta spostandosi a sinistra della cima di sinistra (terzo disegno della mano sinistra) e subito dopo la parte centrale dello spago passa rapidamente sul dorso della mano sinistra, come mostra la freccia dello stesso disegno. A questo punto le due mani dovrebbero assumere la posizione del quinto e del sesto disegno.

Le mani si avvicinano ancora (disegno in basso a sinistra), si afferrano le cime opposte con le dita, com'è illustrato. Allontanando le mani, si forma il nodo com'è illustrato nell'ultimo disegno. Il trucco va fatto con un movimento ritmico e continuo, che ne accresce l'effetto. Farlo e disfarlo rapidamente serve solo ad accrescere l'imbarazzo di chi guarda.

Accompagnando la mimica col movimento sapiente delle dita e con una buona parlantina, nessuno riuscirà a scoprire il trucco a meno che non gliel'abbiano spiegato prima. Si ripeta ogni volta che lo si farà il più lentamente possibile, sicché tutti potranno vedere come si fa. Così si renderà simpatico e il trucco non verrà scoperto.

2535. Con questo trucco il marinaio si diverte a mettere in imbarazzo chi ha poca dimestichezza coi nodi.

«Come fareste per calarvi in un precipizio, con una corda che arriva appena in fondo, e una volta arrivato recuperare la corda?» La risposta la dà la VOLTA GANCIATA, che, fatta bene, è sicura, ma è meglio farsela sempre da soli.

Questo nodo può essere usato come un trucco, ma è difficile trovare lì per lì il posto e l'albero adatti. Decisamente, poi, non è un trucco da fare in un salotto.

I problemi che scaturiscono da nodi pratici ben noti sono quasi sempre i più interessanti, anche perchè lo spettatore si trova spesso su un terreno che gli è familiare. Gli esempi che seguono mostrano come, usando una mano sola, si possano fare nodi pratici che di solito richiedono l'uso delle due mani.

**2536.** Per fare il **NODO SEMPLICE** con una mano prendete lo spago lasciando la cima corta sul dorso della mano, afferrate la cima lunga col mignolo, piegate la mano col palmo in basso e afferrate la cima corta, che viene spostata in avanti, fra indice e medio ripiegati. Scuotete la mano per far scendere la volta, trattenendo soltanto la cima corta e otterrete il **NODO SEMPLICE**.

**2537** Fare un **CAPPIO SCORSOIO** con una mano richiede gli stessi movimenti spiegati nel numero precedente. Basta lasciare lunga la cima dello spago sul dorso della mano per afferrarne il doppino invece dell'estremità, per passarla nella volta.

**2538 e 2539.** Questi due sono trucchi fatti dai cow boy coi loro lacci, oppure con corde rigide che abbiano comunque un **NODO HONDA** all'estremità o un occhio impiombato su un redancia, oppure un occhio bendato e fasciato con filo di rame.

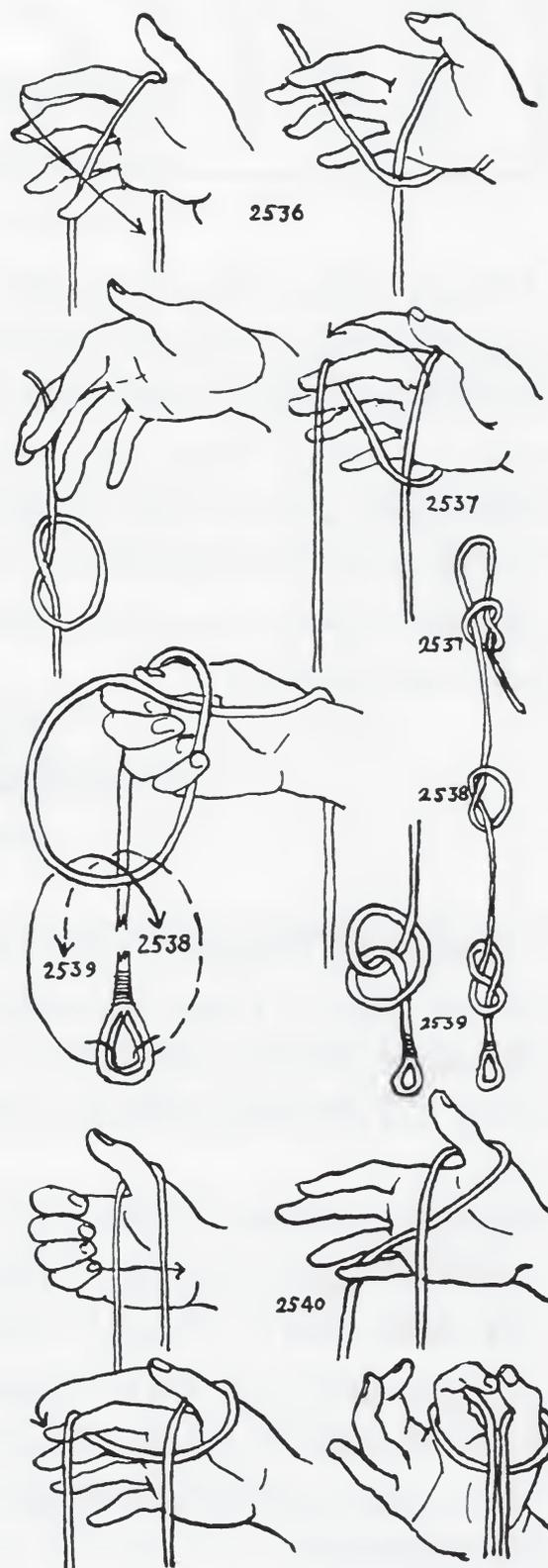
La cima ferma passa dietro il polso, sulla mano si forma una volta che si tiene ferma in due punti come illustrato, usando il pollice e il mignolo. La volta dovrebbe essere larga circa quindici centimetri, il **NODO HONDA** deve cadere sul dorso della mano e toccare quasi terra; il braccio deve restare orizzontale.

Con un colpetto si fa salire il **NODO HONDA** sino alla mano, e mentre si ferma si fa oscillare la volta a destra o a sinistra passandola sotto il **NODO HONDA** come mostra il disegno. Il numero **2538** forma un **NODO SEMPLICE**.

Il numero **2539** forma o un **NODO A OTTO**, e la sua forma invertita, che i cow boys chiamano **NODO PRETZEL**, quello a sinistra del **NODO A OTTO**. Bisogna cercare di far oscillare la volta con un movimento appena percettibile per far apparire che tutto l'arcano consiste nel colpo in alto per far salire il **NODO HONDA**. Il trucco non è difficile.

**2540.** Per fare un **NODO A BOCCA DI LUPO** si passa il doppino attorno al pollice con le due cime sul palmo della mano, si afferra col mignolo la cima verso il polso passandola sotto l'altra, la si trasferisce sulla punta dell'indice e si completa il nodo riunendo questo dito al pollice.

La serie che segue mostra i trucchi per fare il ben noto **NODO PARLATO**. Alcuni di essi si riveleranno molto pratici, e il N. **2543** è forse il migliore, certo è il più rapido per fare il **NODO PARLATO** con grosse corde.



Continua sul prossimo numero



## *Spigolature Magiche*

\* **Roxy - Raccolta di giochi di prestigio 1978-1982** - Finalmente è stato ristampato l'atteso volume da diverso tempo esaurito. 110 pagine di novità cartomagiche e mentalismo. Costo lire 45.000 (contrassegno).

Sempre di Roxy ricordiamo che è nuovamente disponibile il "**Gioco della predizione con i 3 notes giganti**" al prezzo di lire 100.000 (spese di spedizione contrassegno incluse).

Sempre di Roxy è stato pubblicato il catalogo Maggio 1990 con l'offerta di oltre 50 libri da cambiare o vendere. Sono proposti testi classici, rari e libri scontati.

Indirizzare le richieste a:

**Gianni Pasqua (Roxy)**

**Via Giacomo Balla 36 - 10137 Torino**

**Telefono: 011/3081810**

\* **Stages di Magia**, per coloro che non hanno ancora deciso dove trascorrere le loro vacanze estive, il **Centre International de la Prestidigitation et de l'illusion (CIPI)**, propone dei corsi di prestigiazione e conferenze magiche a **Blois** (città di interesse magico perchè vi è nato **Robert-Houdin** e perchè vi è il suo interessante museo). I corsi Previsti sono:

**MONETE E CARTE** - Dall'8 al 12 agosto 1990 Relatore **J. P. Vallarino** (rivelazione dell'ultimo congresso di Cannes) - Costo 600 franchi francesi;

**COLOMBE** - Dal 17 al 19 agosto 1990 - Relatore **D. Marsat** Il giorno 17 agosto, alle ore 21 ci sarà, fuori corso, una conferenza sull'argomento Costo 500 franchi francesi per il corso e 60 franchi francesi per la conferenza.

Gli orari dei corsi sono dalle 9.30 alle 12.30. Per informazioni telefonare al numero:

0033/54.82.85.88

\* **Close-Uo Illusion**. E' stato recentemente pubblicato in Canada un ottimo libro

sulla micromagia, che non dovrebbe mancare in nessuna biblioteca magica. L'opera consta di 31 capitoli, oltre 350 pagine illustrate da centinaia di fotografie, legatura editoriale con sovracoperta a colori. L'autore è Gary Ouellet (costo \$ 45.00 + 5.00 per spese di spedizione). Il volume si può richiedere a:

**THE CAMIRAND ACADEMY OF MAGIC**

**Dept. 400, P.O. Box 422 - 1202 Rousseau**

**SILLERY, QC, CANADA G1T 2R8**

**\* MISLED è il nome** dell'ultima novità americana in fatto di micromagia. La pubblicità avverte che l'effetto è tale e quale a quello presentato da **David Copperfield** su tutte le maggiori reti televisive internazionali.

E' la penetrazione di una banconota con una matita (ambidue prese a prestito) e senza l'utilizzo di scambi, fili, colla, calamite, nastro adesivo... Costo \$ 20.00, comprese le spese di spedizione.

Il gioco si può richiedere a:

**METEMPIRACAL MAGIC**

**POB 500 - A - Stockbridge. MA 01262 (USA)**

**\* RISTAMPE DI TESTI MAGICI.**

- **LA PIAZZA UNIVERSALE DI TUTTE LE PROFESSIONI DEL MONDO** di Tomaso Garzoni da Bagnocavallo (1589).

Finalmente questa classica opera storica è stata ristampata e molti collezionisti potranno leggere in essa (come in originale) le notizie storiche riferite alla prestigiazione dai tempi più remoti fino alla fine del 1500 ed inizio del 1600.

Questo pregiato libro è sempre stato un vero pezzo da collezione, ma il suo prezzo (da 750.000 a 1.000.000 di lire), lo rendeva proibitivo per molti. La ristampa costa 100.000 lire.

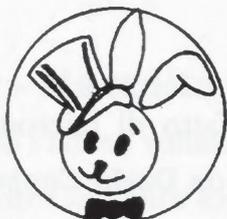
**ANTICO MANUALE DI GIOCHI DI PRESTIGIO ED ALTRE MAGIE.** Altra opera classica da tempo introvabile e che ora si può facilmente reperire in ristampa anastatica (con titolo variato) su quella edita da Carlos Maucci (1900 ca): **LA ULTIMA PAROLA DELLA MAGIA E DELL'OCCULTISMO.** La ristampa costa 30.000 lire.

Entrambe le pubblicazioni possono essere richieste a Roxy, senza costi aggiuntivi di spedizione.

## IL PRESTIGIATORE MODERNO

Notiziario del  
**CIRCOLO AMICI DELLA MAGIA  
DI TORINO**

Pubblicazione d'informazione  
e cultura magica riservata ai Soci



\* \* \*

Capi Redattori  
**Vittorio Balli (Victor)**  
**Gianni Pasqua (Roxy)**  
Redazione  
Federico Bonisolli  
Roberto Bonisolli  
Ida & Cipriano Candeli  
Fabian  
Franco Giove  
Alessandro Marrazzo  
Elio Schiro

\* \* \*

Il materiale inviato per  
la pubblicazione viene restituito  
solo dietro esplicita richiesta  
da farsi all'atto dell'invio

**CIRCOLO AMICI DELLA MAGIA  
DI TORINO**

**Segreteria**  
Via Massena 91  
10128 Torino Italia  
Telefono (011) 588.133

**Sede**  
Via Santa Chiara 23  
10122 Torino Italia  
Telefono (011) 521.3822

## IN QUESTO NUMERO:

Appuntamenti magici	2 <sup>a</sup> di copertina
Programma luglio 1990	pag. 1
Dal Presidente Victor	pag. 3
La magia... continua	pag. 4
Quote Sociali 1990	pag. 5
I quindici fiammiferi	pag. 6
I rebus di Ivo Farinaccia	pag. 7
La montagna magica	pag. 8
4° Convegno Magico C.M.B.B.	pag. 9
Le lettere di Fabian	pag. 10
La colomba imprigionata	pag. 13
Lavand e Tamariz visti da Maxim	pag. 14
Congresso Mondiale FISM 1991	pag. 15
1° Trofeo Alberto Sitta 1990	pag. 16
Novità in libreria	pag. 18
Spigolature Magiche	pag. 22
Sommario	pag. 24
Appuntamenti Magici	3 <sup>a</sup> di copertina
Il libro del mese	4 <sup>a</sup> di copertina

La soluzione del rebus di pagina 9

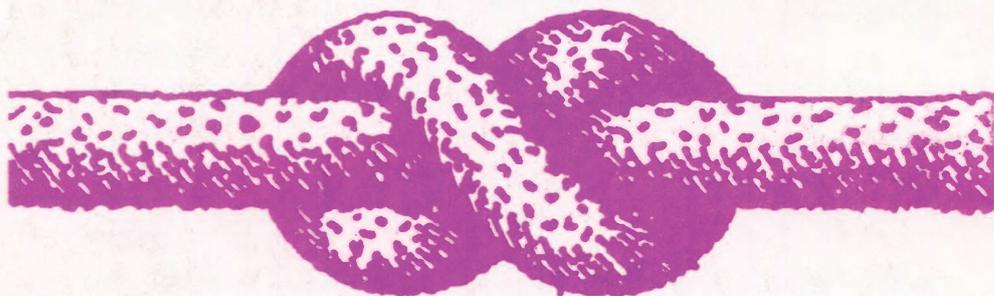
(ART) RORI (CORDA) L (ART) (STAF) RE (GOL)  
ARTURO RICORDA L'ARTISTA FREGOLI

A QUESTO NUMERO HANNO COLLABORATO

Sergio Accetti  
Silvia Balli  
Angela Bertoldo  
Ivo Farinaccio  
Maxim  
Oiram  
Virgilio Torriciano

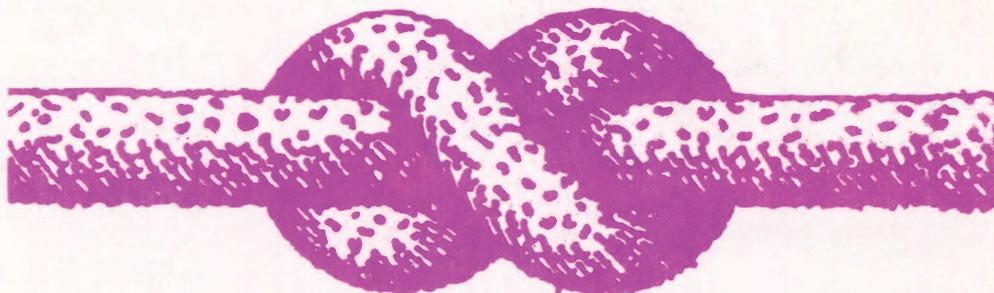
- 7/8/9/10  
Settembre  
1990
- NORDISCHER NATIONALKONGRESS** - Helsinki (Finlandia)  
Solmu Mäkelä  
Box 132 00181 Helsinki Finlandia
- 8-13  
Luglio  
1991
- XVIII CONGRESSO MONDIALE FISM** Losanna (Svizzera)  
Presidente Jean Garance Direttore Claude Phaud  
Segretariat FISM - B.P 355 1000 Losanna Svizzera
- 15/16  
Settembre  
1990
- MEPHISTO MAGIC WEEKEND** Ostende (Belgio)  
Mephisto Huis  
H. Conscientstraat 20 B 8500 Kortrijk - Belgio
- 20/21/22/23  
Settembre  
1990
- CONGRESSO NAZIONALE AUSTRIACO** Graz (Austria)  
Hans Luley  
Sporgasse 5 - 8010 Graz Austria
- 25 settembre  
30 settembre  
1990
- 54. IBM BRITISH CONVENTION** Eastbourne (Inghilterra)  
H. J. Atkins  
Kings Garn Fritham Court - Lyndhurst - Hant - Inghilterra
- 28/29/30  
Settembre  
1990
- CONGRESSO NAZIONALE AFAP** Annecy (Francia)  
Andre Rosinat  
43 Chemin de Servette Vetraz Monthoux 74100 Annemasse Francia
- 27  
Ottobre  
1990
- 3. MAGIC HAND DAY "DE KERN"** Anversa (Belgio)  
Vlamse Goochelaars van Belgie  
Mark Jansen Box 335 B-2000 Anversa - Belgio
- 2/3/4/  
Novembre  
1990
- TANNEN'S 29. MAGICIAN'S JUBILEE** New York (USA)  
Luis Tannen Inc. Hardcover  
6 W 32nd St. New York N. Y 10001 - USA
- 2/3/4  
Novembre  
1990
- PRIX JUVENTA MAGICA** - Berlino (Germania)  
Magisher Zirkel Berlin  
Schöneberger Ufer 61 - 1000 Berlino 30 - Germania
- 8-13  
Luglio  
1991
- XVIII CONGRESSO MONDIALE FISM** - Losanna Svizzera  
Presidente Jean Garance Direttore Claude Phaud  
Segretariato FISM B.P 355 1000 Losanna Svizzera

**CLIFFORD W. ASHLEY**  
**IL GRANDE LIBRO DEI**  
**NODI**



Dai più comuni ai più complicati. La loro origine  
Come si eseguono. A che cosa servono

**3854 NODI**  
**7000 ILLUSTRAZIONI**



ILLUSTRATI  
**BUR**

BIBLIOTECA UNIVERSALE RIZZOLI